UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SAN LUIS POTOSI
FACULTAD DE INGENIERIA
AREA DE COMPUTACION E INFORMATICA

SUPER JUMP

DESARROLLADO POR:
Marco Antonio Lerma Leyva

MATERIA:
Programación Orientada a Objetos

PROFESOR:
Froylan Eloy Hernández Castro

SEMESTRE:
2011-2012/II

MANUAL DE USUARIO

San Luis Potosí, S.L.P., Mayo 2012

Índice:

1.- Menú

2.- Ayuda

3.-Creditos

4.- Jugar

4.1 Niveles

4.1.1 Nivel 1

4.1.2 Nivel 2

4.1.3 Nivel 3

4.2 Juego Ganado

4.3 Juego Perdido

4.4 Barra de Estadísticas

1.- Menú

Al iniciar el juego aparece el menú principal, en el cual podemos encontrar:

- El logo del juego y algunos de sus personajes.
- Botón Jugar
- Botón Ayuda
- Botón Créditos

Cuando el usuario selecciona alguno de estos botones inmediatamente cada botón realiza sus acciones definidas para el juego.

2.- Ayuda

Al seleccionar el botón 'AYUDA' se despliegan las instrucciones que el usuario debe seguir durante el juego como lo son:

- **Movimiento con las teclas de dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha).**
- **El choque con enemigos resta 50 puntos**
- **El choque con una bomba resta 1 vida**
- **El choque con un obstáculo resta 1 línea de energía**
- **Atrapar un corazón suma 1 vida**
- **Atrapar una moneda suma 10 puntos**

Para regresar al menú principal se debe presionar el botón "BACK" que aparece en la parte inferior derecha.

3.-Creditos

Al presionar el botón ‘CREDITOS’ se despliega una pantalla con los datos del desarrollador del juego, como son:

- Institución donde se realizo en juego
- Nombre del desarrollador del proyecto
- Nombre del asesor de proyecto
- Fecha de realización del proyecto

4.- Jugar

Al presionar el botón 'JUGAR' se actualiza la pantalla y aparece el escenario del juego.

4.1 Niveles

En cada nivel aparece una cortinilla distinta, por ejemplo:

Para el Nivel 1:

Para el Nivel 2:

Para el Nivel 3:

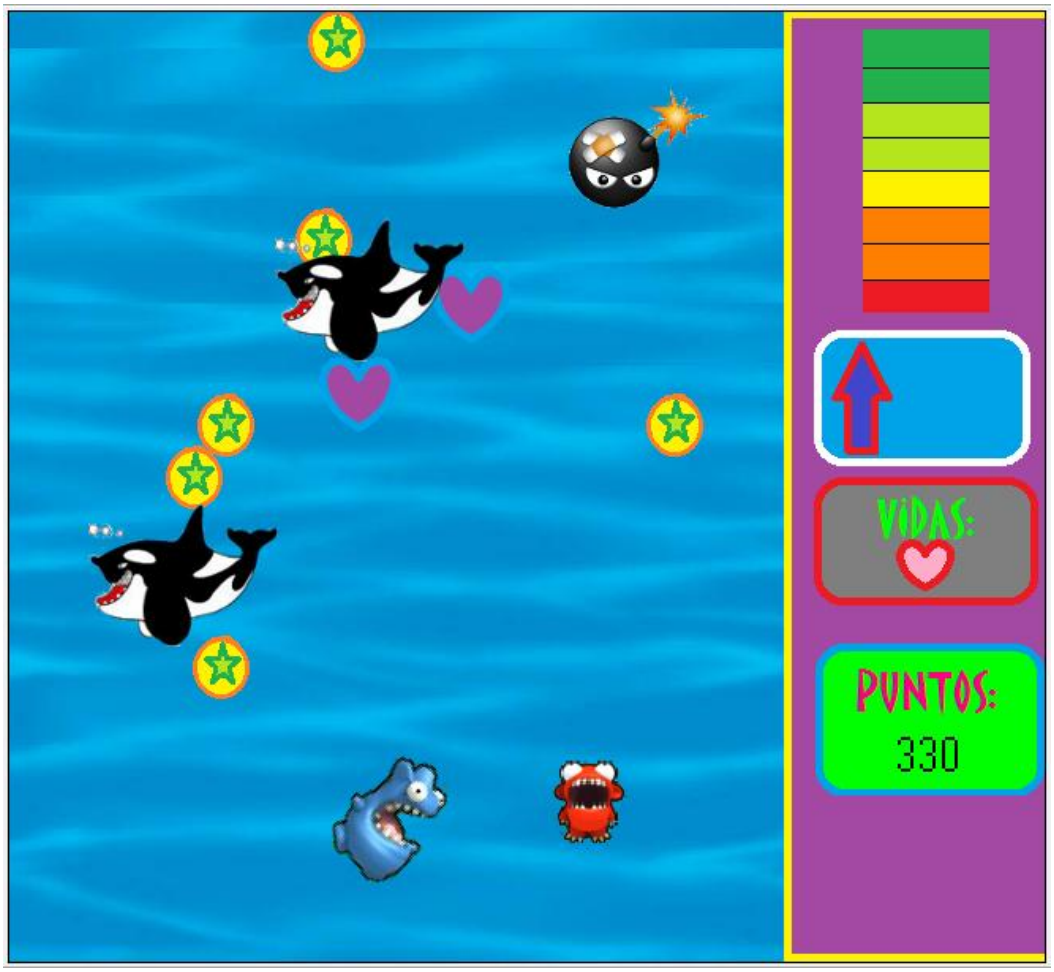
4.1.1 Nivel 1

Nivel aéreo.

Es el nivel básico del juego, la velocidad del juego es la más baja de todas, en este nivel podemos encontrar:

- **Los obstáculos son muros de ladrillo.**
- **El escenario de fondo es una simulación del cielo.**
- **Los enemigos son personajes de color azul.**
- **Se inicia con 5 vidas.**
- **Los puntos se inicializan en 0.**
- **En este nivel el jugador no puede sumar vidas.**

4.1.2 Nivel 2



Nivel acuático.

Es el segundo nivel del juego, en el cual la velocidad aumenta para hacer un poco más difícil el juego al usuario, en este nivel podemos encontrar que:

- **Los obstáculos son ballenas.**
- **Es el único nivel en el que aparecen los corazones que hacen sumar vidas al jugador**
- **El escenario de fondo de nivel es una simulación del mar en movimiento.**

4.1.3 Nivel 3

Nivel espacial.

Es el tercer y ultimo nivel del juego, es el nivel mas difícil, ya que la velocidad es mucho mayor a la de los pasados niveles, en este nivel podemos encontrar que:

- **Los obstáculos son meteoritos verdes**
- **El enemigo es un pájaro espacial enojado.**
- **En este nivel, al igual que en el primero, el usuario no puede recolectar corazones para sumar vidas, sino que debe terminar con las vidas que recolecto en el nivel 2.**

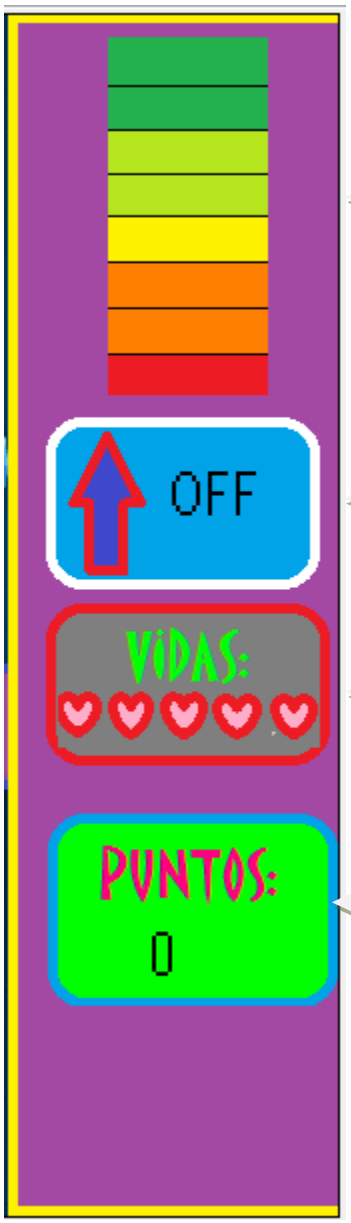
4.2 Juego Ganado

Al terminar el juego satisfactoriamente aparece en la pantalla esta imagen que indica que el usuario ha ganado el juego.

4.3 Juego Perdido

Cuando el jugador pierde todas sus vidas, automáticamente pierde el juego y en la pantalla aparece una imagen que indica el juego perdido.

4.4 Barra de Estadísticas



NIVEL DE ENERGIA DEL JUGADOR PARA PERDER UNA VIDA

INDICA SI EL PROPULSOR DE PUEDE UTILIZAR

VIDAS RESTANTES DEL JUGADOR

PUNTUAJE DEL JUGADOR